

1. Режим доступа: www.libra-russia.com.
2. Режим доступа: www.reksoft.ru.
3. 3. Режим доступа: www.hrs.ru.
4. Режим доступа: www.micros.com.
5. Гуляев, В.Г. Новые информационные технологии в туризме / В.Г. Гуляев. – М.: «Издательство ПРИОР», 1999.
6. Харитоновна, И. Программирование в Access 2002: учеб. курс / И. Харитоновна, Н. Вольман. – СПб.: Питер, 2002.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРЕ ТУРИЗМА И ГОСТЕПРИИМСТВА

Котко А.Н., канд. пед. наук, доцент,

Белорусский государственный университет физической культуры,
Республика Беларусь

На сегодняшний день дидактически целесообразной может быть такая технология обучения, которая в первую очередь отвечает следующим критериям: продуктивности (высокий результат усвоения материала достигается каждым студентом); экономичности (в единицу времени эффективно усваивается большой объем материала); психогигиеничности (обучение проходит в обстановке сотрудничества, положительного эмоционального микроклимата) – и в то же время выявляются и совершенствуются лучшие профессиональные личные качества студента. Поэтому использование активных методов в обучении будущих специалистов в сфере туризма и гостеприимства чрезвычайно велико.

Активные методы в своем назначении подчеркивают наличие активной позиции обучаемого. Эта активность проявляется в изменении позиции обучаемого и в интенсивности взаимодействия в учебном процессе; в скорости и глубине освоения новых способов деятельности, информации, необходимой для их осуществления; в эмоционально-ценностной реакции обучаемого на отношение к совместной деятельности.

В игровом режиме четко прослеживается развитие активности личности: от репродуктивной, когда задания выполняются в какой-то определенности (например, в режиме игрового моделирования), к реконструктивной, когда задания выполняются в условиях риска или вероятности (в деловых играх), далее – к вариативной активности, когда участники игрового моделирования в условиях частичной определенности разрешают проблемные ситуации и, наконец, к творческой активности и самостоятельности. В этом случае участники игры в условиях полной неопределенности преследуют, достигают цели, поставленные перед ними. Все виды активности являются показателями эффективности игрового моделирования, развития участника, обучаемого. Достаточно длительное время вовлечения участника игры в процесс анализа ситуаций принятия решений означает, что активность носит не кратковременный, не эпизодический характер. В целом ряде методов имитационного моделирования погружение участников в режим игры идет в течение нескольких дней (например, рефлексивные или инновационные игры), а иногда и недель или месяцев (организационно-деятельностные игры). Важно при этом заметить, что активность в данном случае нарастает и качественно меняется в сторону творческой.

Включение участников игры в обстановку, максимально приближенную к профессиональной деятельности, к естественному трудовому процессу, повышает их мотивацию в отношении к учебной деятельности. Многие игры предполагают достаточно широкую диагностику реальной производственной ситуации, вычленение конкретных проблем, трудностей и поиск решений, позволяющих снять затруднения реальной практики, применить способы

профессиональной деятельности, внести коррективы в существующие оргструктуры. Кроме того, методы имитационного игрового моделирования позволяют сформировать конкретные практические умения, развить психологическую готовность к их реализации в профессиональной деятельности. Делается это за счет исполнения в играх деловых, ситуационно-ролевых, разнообразно должностных ролей, что, в свою очередь, позволяет действовать, принимать решения от имени должностного лица или организации, внести коррективы в индивидуальный стиль общения и характер управления людьми.

Побуждение участников игрового моделирования к творческой активности происходит на основе формирования рефлексивных техник.

Метод содержит в себе обобщенные предписания, устойчивое содержание деятельности, повторяющиеся независимо от ситуации, от особенностей применяющего метод человека, стандартное в многообразии деятельности. Метод используется как средство достижения цели, организующее начало, позволяющее контролировать и предвосхищать события в деятельности. Поэтому вместе с демонстрацией теоретического становления объекта (идеального) содержание метода представляется как особая форма самодвижения существенного в деятельности. Для построения метода требуется описать деятельность, обобщить результаты и придать обобщению нормативный статус. Особенностью активных методов обучения является то, что их реализация возможна лишь через совместную деятельность преподавателей и студентов [3].

Особенностями активных методов обучения являются:

1. Принудительная активизация мышления (вынужденная активность), т. е. студент вынужден быть активным независимо от его желания.
2. Обеспечение постоянной вовлеченности студентов в учебный процесс, так как их активность должна быть достаточно устойчивой и длительной.
3. Самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации и эмоциональности студентов.
4. Постоянное взаимодействие студентов и преподавателей в процессе диалоговой и полилоговой форм организации учебного процесса.
5. Проявление рефлексивной самоорганизации деятельности преподавателя и студентов в учебной коммуникации.

Активное обучение применяется как на неимитационных, так и имитационных видах занятий. Неимитационные занятия характеризуются отсутствием модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через прямые и обратные связи между студентами и преподавателями.

Отличительной чертой имитационных занятий является наличие имитационной модели изучаемого процесса, имитация индивидуальной или коллективной деятельности. В процессе этих занятий осуществляется взаимодействие в коммуникации преподавателей и студентов при выполнении ролей или принятии решений. Имитационные методы обучения могут быть игровыми (в них имеются определенные роли, которые играют участники учебного процесса) и неигровыми (роли и модели деятельности отсутствуют).

В настоящее время в основу классификации активных методов обучения (таблица) положены два основных признака:

- а) наличие модели процесса труда (трудовой деятельности);
- б) наличие ролей [2].

Условно все формы и методы можно разделить на эвристические (творческие, непрограммируемые, ведущие к открытию новых путей) и программируемые (алгоритмические, выполняемые по определенным предписаниям, программам). Для программируемых форм и методов разрабатывается определенный алгоритм, или правило, а для творческих – научно обоснованная модель, или схема.

Таблица – Классификация активных методов обучения

Активные методы обучения		
неимитационные	имитационные	
	неигровые	игровые
– проблемное обучение; – лабораторная работа; – практическое занятие; – эвристическая лекция; – семинар; – тематическая дискуссия; – курсовая работа; – программное обучение; – дипломное проектирование; – научно-практическая конференция; – занятия на производстве; – стажировка без выполнения ролей	– анализ конкретных ситуаций; – имитационное упражнение; – действия по инструкции; – разбор документации	– деловая игра; – разыгрывание ролей; – игровое проектирование; – стажировка с выполнением ролей

Выделяются и такие группы активных форм и методов обучения, как традиционные, новые (имитационные) и новейшие (развивающие).

Традиционные формы обучения (лекции, семинары, практические занятия, тренинги и т. д.) обеспечивают увеличение количества знаний и умений. Используются в традиционной педагогике, где целью педагогического воздействия на обучаемого является переход от определенного уровня знаний, умений и навыков к заданному уровню. Основной проблемой педагогической деятельности в такой ситуации является создание мотивации обучающимся, самостоятельно получающим знания, которые преподаватель не может им передать против их воли.

Новые формы обучения (имитационные методы обучения) обеспечивают усиление роли мышления и развитие мотивации. Данные формы используются в рамках как знаниевой модели образования, соответствующей традиционной педагогике, так и способностной модели образования, соответствующей педагогике «выращивания».

Новейшие формы обучения (инновационные игры, организационно-деятельностные игры, организационно-мыслительные игры) обеспечивают формирование интеллектуальной культуры и культуры саморазвития. Используются новейшие формы обучения в рамках способностной модели образования, которая обеспечивает подготовку специалистов к инновационной деятельности, создает предпосылки для их быстрой адаптации в динамической социокультурной и профессиональной средах. Новейшие формы обучения обеспечивают реализацию сложившихся способов действия, овладению критериальным анализом действия (понятий, категорий, ценностей), механизмов самоорганизации и саморазвития.

Таким образом, эффективная подготовка будущего специалиста в сфере туризма и гостеприимства осуществится лишь в том случае, когда он будет иметь возможность:

- занимать позицию активного субъекта деятельности, в которой реализуются его творческие силы и способности;
- включаться в качестве свободного, равноправного и ответственного участника в систему межличностных отношений;
- сочетать свой индивидуальный практический опыт с широким социальным и профессиональным опытом;
- ощущать постоянную социальную заботу и справедливость оценки качества своей учебной деятельности.